Ordenador Portátil

SilverCrest Laptop

A partir de los 6 años

Estimados Padres/Tutores,

Gracias por su confianza en nuestros productos.
El ordenador portátil ***SilverCrest Laptop*** ha sido diseñado y desarrollado con gran precisión, tiene un rico contenido educativo y ofrece interesantes juegos y actividades que contribuyen al desarrollo de los pequeños.
Entre las actividades que perfeccionarán la capacidad de aprendizaje del niño se incluye vocabulario en español e inglés, matemáticas, memoria, buenos modales, mecanografía y razonamiento lógico.
El ordenador portátil ***SilverCrest Laptop*** presenta una plataforma accesible al mundo de la informática, a la vez que fomenta la curiosidad y el aprendizaje autodidacta.

Tabla de Contenido

Capítulo 1

Acerca de *SilverCrest Laptop* 1

Capítulo 2

Preparación 3
Instalación de las Pilas 3
Conexión del Adaptador 3
Importantes Medidas de Seguridad 3
Conservación y Mantenimiento 4

Capítulo 3

Prestaciones Útiles y Controles 6

Capítulo 4

Categoría de Juegos 7
Selección de Juegos 7

Capítulo 5

Reglas de Juego y Funciones Especiales 8

Capítulo 6

Juegos y Códigos de Juegos 11
Vocabulario 11
Matemáticas 13
Lógica 14
Música 15
Memoria 16
Figuras 17
Mecanografía 18
Juegos 20
Buenos Modales 22
Juegos para 2 Jugadores 23
Actividad de lengua secundaria (inglés) 25

Capítulo 7

Problemas Frecuentes 27

Capítulo 1

Acerca de *SilverCrest Laptop*

Contenido

110 Actividades:

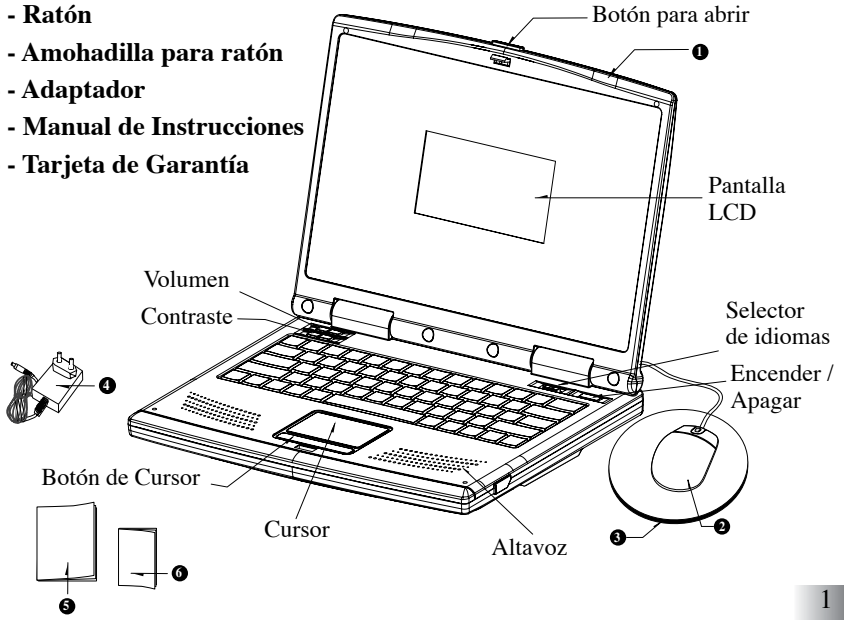
- 10 Vocabulario
- 9 Matemáticas
- 5 Lógica
- 8 Música
- 9 Memoria
- 5 Figuras
- 9 Mecanografía
- 20 Juegos
- 3 Buenos Modales
- 22 actividades para 2 jugadores
- 10 Lengua Secundaria (Inglés)

Multimedia

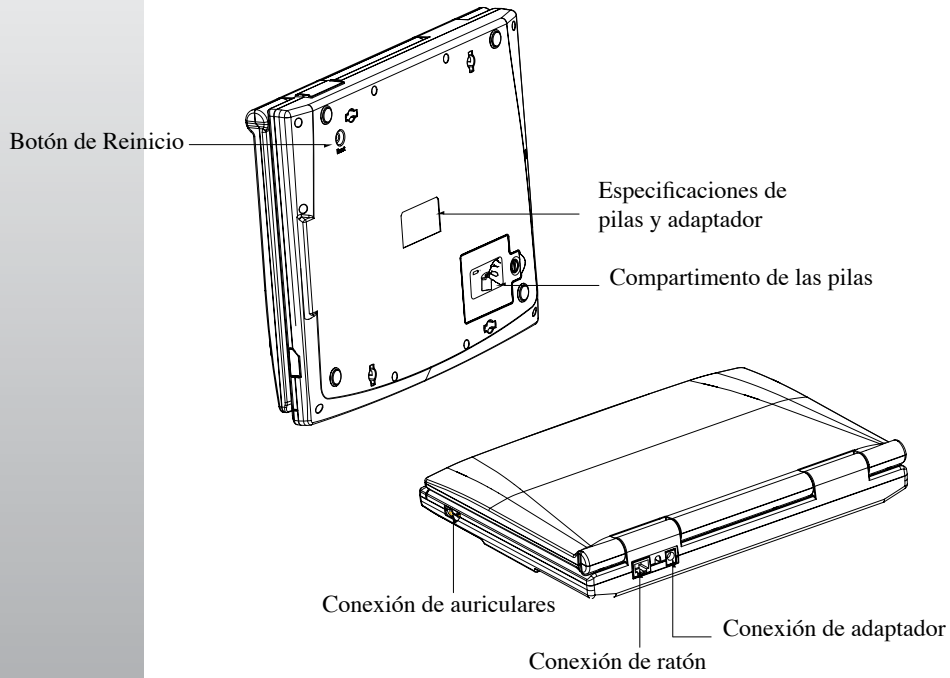
- Sonido digital /Animaciones
- Interactivo

Su ***SilverCrest Laptop*** contiene lo siguiente (contacte con su proveedor si faltara algo):

1 - Ordenador
2 - Ratón
3 - Amohadilla para ratón
4 - Adaptador
5 - Manual de Instrucciones
6 - Tarjeta de Garantía



Vista Exterior

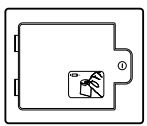


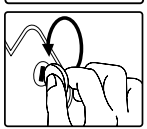
Capítulo 2

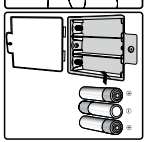
Preparación

Su ***SilverCrest Laptop*** funciona con 3 pilas tipo "AA" o un adaptador de 6V.

Instalación de las Pilas

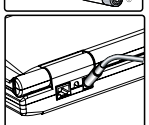


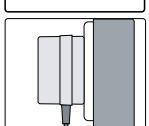




1. Asegúrese de que la unidad esté apagada.
2. Use una moneda para abrir la tapa de las pilas en la parte posterior del aparato.
3. Instale 3 pilas AA (Siga correctamente las indicaciones de polaridad (+,-).
4. Vuelva a colocar la tapa.

Conexión del Adaptador





Apague el aparato antes de conectar el adaptador de corriente, ya que podría dañarlo. Conecte el adaptador a la parte posterior del aparato y a continuación a la toma de corriente.

Importantes Medidas de Seguridad

Advertencia

- No mezcle pilas de distinto tipo y tampoco pilas nuevas con usadas.
- Use pilas del mismo tipo o equivalentes a las recomendadas.
- Reemplace todas las pilas al mismo tiempo.
- Retire las pilas del aparato si no va a utilizarlo un periodo largo de tiempo.
- No arroje las pilas al fuego.
- No trate de recargar las pilas no recargables.
- Extraiga las pilas recargables del juguete antes de recargarlas.
- Las pilas recargables deben ser recargadas bajo la supervisión de un adulto.
- Extraiga las pilas agotadas del aparato.
- No provoque un cortocircuito en la fuente de alimentación.
- Las pilas se deben instalar siguiendo correctamente las indicaciones de polaridad (+/-).
- Las pilas solo deben ser instaladas por un adulto.
- No tire las pilas agotadas a la basura. Llévelas a un centro de tratamiento de residuos peligrosos ¡Ayude a proteger el medioambiente!

Precaución

- No conecte el aparato a un adaptador con un voltaje superior a 6V.
- Utilice el adaptador recomendado.
- El adaptador no es un juguete.
- No provoque un cortocircuito en la fuente de alimentación.
- Los juguetes se deben desenchufar de la red eléctrica antes de proceder a su limpieza.
- Debido a la conexión del adaptador de corriente, este juguete no es apto para menores de 3 años y debe ser utilizado bajo la supervisión de un adulto.
- El aparato podría funcionar mal en un entorno propenso a descargas electroestáticas.
- Para reiniciar el aparato, retire las pilas o desconecte el adaptador durante al menos 10 segundos, y después vuelva a conectar la fuente de alimentación.

¡ADVERTENCIA!

¡No apto para menores de 3 años! Riesgo de asfixia si las piezas son ingeridas ¡Riesgo de estrangulamiento con los cables del ratón o adaptador!

Mantenga las bolsas de plástico fuera del alcance de los niños, ya que existe el riesgo de asfixia.

Por favor, lea este manual antes de usar el producto. Guarde el manual, ya que contiene información importante. Si entregara este producto a otra persona, acuérdese de incluir el manual junto con el producto.

No abra este producto, ya que no contiene piezas que puedan ser reemplazadas. En caso de problemas, póngase en contacto con el servicio técnico más cercano.

Desconexión Automática

El aparato se apaga automáticamente cuando transcurren varios minutos de inactividad, para ahorrar energía. Pulse el ⏻ botón cuando estés listo para empezar a jugar.

Conservación y Mantenimiento

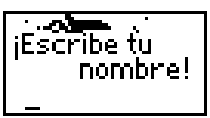
Siga estos sencillos consejos para alargar la vida de este producto:

1. Examine la unidad con regularidad para detectar cualquier problema con el cable, enchufe, carcasa, etc.
2. En caso de daño, no conecte el adaptador al aparato hasta que haya sido reparado.
3. Desconecte la fuente de alimentación antes de limpiar el aparato.
4. Mantenga limpio el aparato pasándole un paño seco por el exterior.

5. No humedezca el aparato.
6. No desmonte el aparato.
7. Mantenga el aparato lejos del alcance de los rayos del sol y de las altas temperaturas.
8. No deje el aparato en un lugar del coche expuesto a los rayos del sol.
9. No someta el aparato a presión o golpes fuertes.

Poner en funcionamiento el SilverCrest Laptop

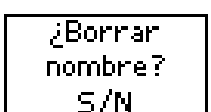
Para encender el ***SilverCrest Laptop*** pulse el botón [⏻] situado en la esquina superior derecha del teclado.



¡Escribe tu nombre!

La primera vez que utilice el ***SilverCrest Laptop*** deberá introducir su nombre. Escriba su nombre con el teclado y pulse el botón [↵] para confirmar.

Para corregir el nombre, pulse el botón [←] y borrará la última letra. El nombre será memorizado después de introducirlo.



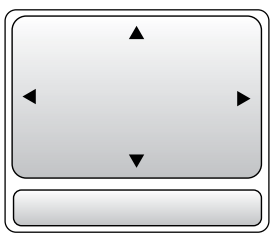
Para actualizar el nombre, pulse el botón [Nome / Nombre] . Pulse la letra “S” para confirmar o la letra “N” para cancelar y regresar a la pantalla anterior de juego.

Capítulo 3

Prestaciones Útiles y Controles

El Teclado

El ordenador portátil SilverCrest Laptop incluye un teclado de ordenador totalmente funcional.



El Ratón

Use el botón izquierdo y derecho, o mueva la rueda del ratón.

El Cursor

El cursor hace las funciones habituales de dirección de las flechas del teclado: arriba, abajo, derecha, izquierda. Después pulse el botón inferior del cursor para confirmar la opción seleccionada

Luz de Fondo

Para encender la luz roja de fondo, pulse el botón en la parte inferior izquierda del teclado. Pulse el botón de nuevo para apagar la luz de fondo.

Capítulo 4

Categoría de Juegos

En el menú de selección de categorías, navegue con los botones ▲▼ para elegir una de las categorías:

Vocabulario, Matemáticas, Lógica, Música, Memoria, Figuras,

Mecanografía, Juegos, Buenos Modales, Juegos para 2 Jugadores e Inglés.

Selección de juegos

Seleccione el nombre del juego después de la Categoría de Juegos. Use el botón ▲▼ y pulse el botón ↵ para confirmar.

Capítulo 5

Reglas de Juego y Funciones Especiales

Niveles y Puntuación

La mayoría de los juegos incluyen 3 niveles de dificultad y están ordenados de menor a mayor dificultad por el número de nivel.

Cada nivel tiene 10 preguntas y 3 intentos por pregunta.

Puntuación

El jugador obtiene 10 puntos si responde correctamente en el primer intento.

El jugador obtiene 6 puntos si responde correctamente en el segundo intento.

El jugador obtiene 3 puntos si responde correctamente en el tercer intento.

Los puntos acumulados aparecerán al final de cada nivel.

Para acceder al nivel siguiente el jugador debe obtener al menos 80 puntos.

Si obtiene menos de 50 puntos, el jugador retrocederá a un nivel inferior para practicar o repetirá el mismo nivel.

Tras completar todos los niveles, el jugador será premiado con un objeto parar su colección.

La colección aparece en el “cofre del tesoro”. Pulse el botón SILVERCREST para ver los premios acumulados.

Límite de Tiempo

Casi todas las preguntas tienen un límite de tiempo de 90 segundos aproximadamente.

Ayuda

Pulse el botón [?] si necesita una pista para responder a una pregunta. Casi todos los juegos permiten 2 pistas por pregunta, aunque cada pista deducirá un punto a la puntuación final.

Nombre

Pulse el botón [Name Nom] para actualizar su nombre.

Respuesta

Pulse [ ] para revelar la respuesta, pero tenga en cuenta que no se le concederá ningún punto.

Salir

Pulse [Esc] para regresar a la pantalla del nombre del juego. Y pulse el botón de nuevo para regresar al menú de Categoría de Juego.

Vocales con acento

Para escribir las letras con acento, pulse [⇧] y el número correspondiente (del 6 al 0).

Teclas de Figuras

Pulse los botones [◆] [▲] [●] [■] para responder en aquellas actividades con figuras que lo requieran.

SilverCrest

Pulse [SILVERCREST] para ver su colección de premios.

Borrar

Pulse [←] para corregir sus respuestas.

Demo

Pulse [Demo] para ver una breve introducción del ***SilverCrest Laptop***.

Control del Volumen

Para incrementar el volumen pulse [+ 🔊] , y para disminuir el volumen pulse [− 🔊] .

Ajuste del Contraste

Para aumentar el contraste de la pantalla pulse [+ ◑] , y para disminuir el contraste pulse [− ◑] .

Botón de Código de Juego

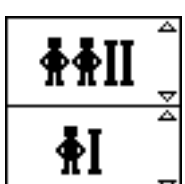
Pulse [🎲] para ir a la pantalla de código de juegos. Introduzca el número del juego que desee.
Consulte el capítulo 6 para ver la lista con los números de los juegos.

Botón de Música

Pulse [🎵] para escuchar canciones y pulse de nuevo el mismo botón para saltar a la canción siguiente.
Pulse el botón [Esc] para volver al menú de selección de categorías.

Música de Fondo

Pulse [♪⊘] para activar o desactivar la música de fondo.



Botón del Modo 2 Jugadores

Pulse [I / II] para seleccionar el grupo de actividades para 2 jugadores.
Seleccione el modo de Uno / Dos jugadores eligiendo uno de los iconos.
El jugador 1 debe pulsar [▲] para responder.
El jugador 2 debe pulsar [■] para responder.

Capítulo 6

Juegos y Códigos de Juegos

Vocabulario

(01) Glosario Animado

Aprende los nombres de las animaciones.

(01)

(02) Deletrea

Deletrea la palabra con las pistas del juego.

(02)

(03) Detector de Letras

Quita la letra que sobra para escribir correctamente el nombre de la animación.

(03)

(04) Plurales

Escribe el plural de la palabra que aparece en la pantalla.

(04)

(05) Nébula de Letras

Deletrea el nombre de la animación en la sopa de letras.

(05)

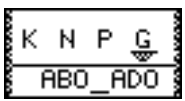
(06) Adivina la Palabra

Adivina la palabra tomando como pista la categoría a la que pertenece.

(06)

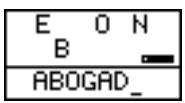
(07) Atrapa las Letras

Atrapa las letras con la red y completa la palabra.

(07) 

(08) Gusano Comeletras

Cómete las letras que completan el nombre de la animación.

(08) 

(09) Palabras Opuestas

Selecciona la palabra con el significado opuesto.

(09)

(10) Sinónimos

Encuentra la palabra asociada a la primera palabra.

(10)

Matemáticas

(11) Sumas

Resuelve la suma.

(12) Restas

Resuelve la resta.

(13) Múltiplos

Resuelve la multiplicación.

(14) Divisiones

Resuelve la división.

(15) Completa la Ecuación

Selecciona el número que completa la ecuación.

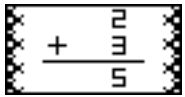
(16) Signo Universal

Selecciona el signo que completa la ecuación.

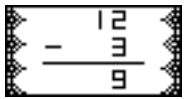
(17) Ecuación contra el Tiempo

Resuelve las ecuaciones en menos de 10 segundos.

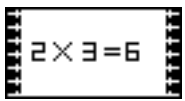
(11)



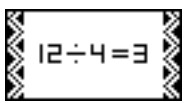
(12)



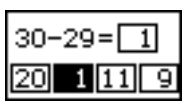
(13)



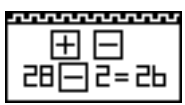
(14)



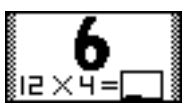
(15)



(16)



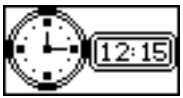
(17)



(18) La Hora

Introduce la hora que aparece en la pantalla con los números del teclado.

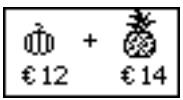
(18)



(19) Calcula la Compra

Calcula el coste total de los artículos que aparecen en la pantalla.

(19)



Lógica

(20) La Sombra

Encuentra la sombra que pertenece a cada dibujo.

(20)

(21) Secuencia de Rayos

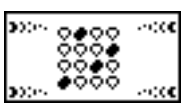
Introduce el número que completa la serie.

(21)

(22) Caza de Diamantes

Recoge los diamantes sin volver sobre tus pasos ni tocar los meteoritos.

(22)



(23) Espejo Espejito

Selecciona la imagen en el espejo que pertenece al dibujo de la derecha.

(23)

(24) Encuentra la Diferencia

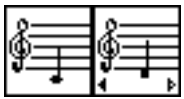
Encuentra las diferencias entre las dos imágenes antes de que transcurra el tiempo.

(24)

Música

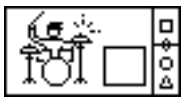
(25) Notas Musicales

Escucha los tonos musicales y selecciona la nota musical correcta en el lado derecho de la pantalla.

(25) 

(26) Toca la Batería

Sigue el ritmo y pulsa sobre las teclas de las figuras cuando la línea pase por ellas.

(26) 

(27) Maestro de Música

Elige un instrumento musical: (P=Piano, T=Trompeta, G=Guitarra, F= Flauta).
A continuación, elige una canción y baila al ritmo de la música.

(27)

(28) Noche de Disco

Escucha las canciones y observa las animaciones de la pantalla.

(28)

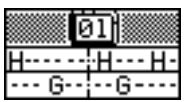
(29) DJ Cosmos

Escucha una canción y observa el nombre de la animación para deletrearlo a continuación.

(29)

(30) Ritmo Eléctrico

Elige una canción y sigue el ritmo pulsando las letras cuando pasen por la línea central.

(30) 

(31) Adivina la Nota Musical

Escucha la melodía completa e introduce la nota musical que falta utilizando el teclado numérico.

(31)

(32) Pareja de Baile

Pulse las letras y números del teclado para bailar.

(32)

Memoria

(33) El Robot Travieso

Adivina quién esconde el tanque de gasolina.

(33)

(34) Lengua Universal

Usa las flechas para repetir los tonos en el mismo orden.

(34)

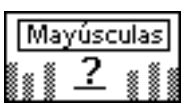
(35) Número Atómico

Repite los números en el mismo orden.

(35)

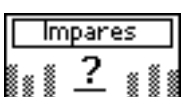
(36) Cuenta las Mayúsculas

Recuerda las letras en mayúscula que aparecen en la pantalla.

(36) 

(37) Cuenta los Impares

Recuerda los números impares que aparecen en la pantalla.

(37) 

(38) Objetos Figurados

Selecciona la figura que aparece en la pantalla inicial. Usa las flechas para desplazarte por las distintas opciones.

(38)

(39)Sinfonía de Notas

Selecciona la nota musical que aparece en el lado izquierdo de la pantalla.

(39)

(40)Identifica el Objeto

Identifica el objeto que aparece en la pantalla inicial entre los cuatro que se muestran en la pantalla.

(40)

(41)Adivina la Secuencia

Observa las letras de los coches y escríbelas en el mismo orden.

(41)

Figuras

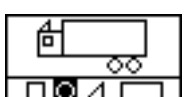
(42)Aprende Figuras Básicas

Elige la figura que mejor representa al objeto.

(42)

(43)Completa el Dibujo

Observa la imagen y selecciona la figura que le falta.

(43) 

(44) Atrapa Figuras

Escoge la figura que aparece en la pantalla inicial.

(44)

(45) Figuras Mixtas I

Selecciona la figura que completa el dibujo en la pantalla.

(45)

(46) Figuras Mixtas II

Selecciona la figura que completa el dibujo de la pantalla.

(46)

Mecanografía

(47) Aprende a Teclear I

Aprende a posicionar los dedos en el teclado.

(47)

(48) Carrera de Letras

Escribe la palabra antes de que llegue al otro lado del túnel.

(48)

(49) Arco Iris de Letras

Escribe las letras tan rápido como puedas para completar el arco iris.

(49)

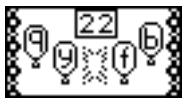
(50) Puzzle de Letras

Escribe la letra y símbolos correctos para hacer florecer la planta.

(50)

(51) Transforma las Letras

Pulse letras para ponerlas en mayúscula antes de que se acabe el tiempo.

(51) 

(52) Nombra la Animación

Escribe la letra que falta para completar la palabra.

(52)

(53) Letras Confusas

Teclea la palabra según se va mostrando en la pantalla de derecha a izquierda.

(53)

(54) Invasión de Letras

Coloca la nave debajo de las letras y dispara pulsando sobre la letra correspondiente en el teclado.

(54)

(55) Teatro Animado

Escribe la palabra antes de que se cierre el telón.

(55)

Juegos

(56) Piezas de Ajedrez

Memoriza el orden de las fichas de ajedrez y colócalas en el mismo orden.

(56)

(57) Traga Cometas

Atrapa los cometas poniendo los “tragacometas” en el mismo color. Usa el cursor para seleccionar un tragacometas y pulsa INTRO para cambiar el color del tragacometas.

(57)

(58) Tiros a Canasta

Haz tantas canastas como puedas.

(58)

(59) Puzzle I

Recoge las figuras que son iguales a las que aparecen a ambos lados de la pantalla.

(59)

(60) Puzzle II

Recoge las figuras que son iguales a las que aparecen a ambos lados de la pantalla.

(60)

(61) Puzzle III

Recoge las figuras que son iguales a las que aparecen a ambos lados de la pantalla.

(61)

(62) Cruza el Río

Cruza el río saltando sobre los troncos.

(62)

(63) La Galleta de la Fortuna

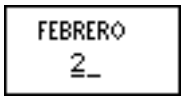
Haz clic sobre las galletas de la fortuna para conocer tu futuro.

(63)

(64) El Zodiaco

Conoce tu signo del zodiaco.

(64)



(65) Cuenta Planetas

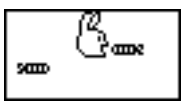
Cuenta el número de planetas en la pantalla y selecciona el número correcto.

(65)

(66) Festín de Zanahorias

Cómete las zanahorias que aparecen en la pantalla.

(66)



(67) Riega las Flores

Riega las flores y evita que se marchiten.

(67)

(68) Estrella de la Suerte

Conoce lo que dice tu estrella de la suerte.

(68)

(69) Fichas en Línea

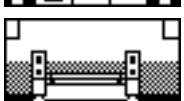
Coloca la fichas en línea horizontal, vertical o diagonal para ganar la partida.

(69)

(70) Objetos y sus Lugares

Coloca los objetos en los lugares de la casa a los que corresponden.

(70)



(71) Puzzle IV

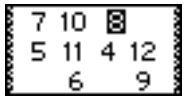
Recoge las figuras que son iguales a las que aparecen a ambos lados de la pantalla.

(71)

(72) Cuenta en Orden I

Cuenta del 1 al 12. Usa el cursor para buscar el número y pulsa el botón ↵ para seleccionarlo. Los números desaparecerán después de identificarlos.

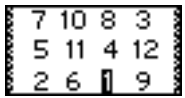
(72)



(73) Cuenta en Orden II

Cuenta del 1 al 12. Usa el cursor para buscar el número y pulsa el botón ↵ para seleccionarlo. Los números desaparecerán después de identificarlos

(73)



(74) El Maratón

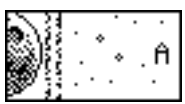
Ahorra energía para ganar el maratón.

(74)

(75) Campo de Fuerza

Escribe las palabras para destruirlas antes de que alcancen el campo de fuerza.

(75)



Buenos Modales

(76) Educación para Niños

Aprende buenos modales.

(76)

(77) Buenas Maneras

Lee el texto y aprende buenos modales.

(77)

(78) Seguridad Vial

Lee el texto y aprende seguridad vial.

(78)

2 Jugadores

(79) Peso Pesado

Selecciona el valor más alto.

(80) Peso Ligero

Selecciona el valor más bajo.

(81) Desfile de Globos

Reordena los globos del valor más pequeño al más grande.

(82) Frecuencia Cósmica

Escucha los tonos y selecciona el tono más largo/breve o el más alto/bajo.

(83) Pareja de Figuras

Compara las figuras de la pantalla. Pulsa el botón [↵] cuando las figuras sean iguales

(84) Conexión de Figuras

Introduce las barras adecuadas para completar la palabra.

(85) Identifica las Figuras

Recuerda el lugar donde se esconden las figuras.

(86) Cuenta hacia Atrás II

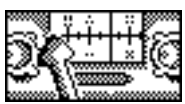
Cruza el río saltando sobre las piedras y contando hacia atrás.

(79)

(80)

(81)

(82)

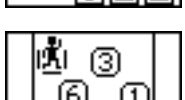


(83)

(84)

(85)

(86)



(87) Secuencia de Despegue

Cruza el río saltando sobre las piedras y contando hacia atrás con números de dos dígitos.

(87)

(88) El Gusano Glotón

Guía al gusano hacia su comida sin tocar los obstáculos.

(88)

(89) Piedra, Papel o Tijeras

Juega a “piedra, papel o tijeras”. La piedra gana a las tijeras. Las tijeras ganan al papel. El papel gana a la piedra.

(89)

(90) Encuentra los OVNIS

Memoriza los OVNIS en la pantalla y crea 6 OVNIS iguales a los mostrados utilizando los CURSORES y pulsando INTRO.

(90)

(91) Figuras en el Carril

Usa los botones de figuras para rellenar los baches de la carretera con las figuras correctas antes de que el coche pase por ellos.

(91)

(92) Recetas de Comida

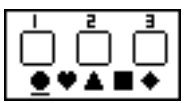
Escoge los ingredientes para hacer tu propia hamburguesa. Pulsa ◄ para seleccionar el ingrediente favorito. Pulsa el botón ► para quitar el ingrediente.

(92)

(93) Carrera de Figuras

Recuerda el orden de llegada de las figuras e introdúcelas en el mismo orden.

(93)



(94) El Objeto Diferente

Selecciona el objeto que es diferente a los otros tres.

(94)

(95) Cuenta hacia Atrás I

Cuenta atrás. Escribe los números de mayor a menor hasta que se acabe el tiempo.

(95)

(96) Cuenta Dados

Selecciona la cara del dado con el mismo número que aparece en la pantalla.

(96)

(97) Cuenta Platos

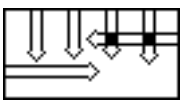
Cuenta el mismo número de platos que aparecen en la pantalla.

(97)

(98) Cuenta los Cruces

¿Cuántos cruces hay en las pantalla?

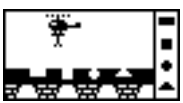
(98)



(99) Termina el Puente

Termina el puente poniendo las piezas que faltan en los lugares correspondientes.

(99)



(100) Encuentra las Frutas

Selecciona las frutas que aparecen en el lado derecho de la pantalla.

(100)

Actividad de lengua secundaria (Inglés)

(101) Learn & Say

Aprende el nombre de las animaciones.

(101)

(102) Smart Spelling

Adivina la palabra en inglés con la pistas del juego.

(102)

(103) Letters Removal

Quita la letra que sobra del nombre en inglés de la animación.

(103)

(104) Plural

Escribe el plural de la palabra en inglés.

(104)

(105) Word Maze

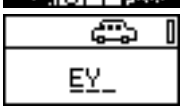
Encuentra el nombre en inglés de la animación en la sopa de letras.

(105)

(106) Power Building

Adivina el nombre de la animación.

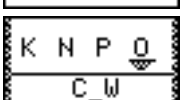
(106)



(107) Letters Catch

Recoge las letras con la red para completar la palabra en inglés.

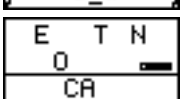
(107)



(108) Letters Snake

Recoge las letras con la serpiente para formar una palabra en inglés.

(108)



(109) Opposite Word

Selecciona la palabra en inglés que significa lo contrario.

(109)

(110) Magnetic Word

Selecciona la palabra en inglés que significa lo mismo.

(110)

Capítulo 7

Problemas Frecuentes

Antes de ponerse en contacto con la línea de atención al cliente (vea la tarjeta de garantía para más detalles), y con el propósito de ahorrarle tiempo y gastos innecesarios, compruebe lo siguiente:

Pantalla en blanco
¿Está el adaptador conectado?
¿Están las pilas instaladas correctamente?
¿Necesita cambiar las pilas?

La pantalla se queda en negro o muestra anomalías
Pulse el botón de reinicio o desconecte la fuente de alimentación, retirando las pilas o desenchufando el adaptador durante 10 segundos antes de volver a conectar la fuente de alimentación.

La unidad podría funcionar mal en un entorno propenso a descargas electroestáticas
Retire las pilas o desconecte el adaptador durante 10 segundos o más antes de volverlo a conectar.
El desarrollo de productos didácticos es una actividad que en Oregon Scientific nos sentimos orgullosos de realizar.

Nuestro objetivo es ofrecerle productos de alta calidad a precios competitivos. Seguimos el proceso completo para asegurar que la información relativa a nuestros productos es apropiada y exacta. Aún así, podrían producirse errores. Por este motivo, le informamos de que respondemos de nuestros productos y le animamos a que se comunique con el representante del servicio local para cualquier problema técnico.

Este producto cumple con las normativas de seguridad ASTM F963, EN71 Partes 1, 2 y 3, y EN62115.
Debido a nuestro continuo esfuerzo por mejorar nuestros productos, es posible que los gráficos de la pantalla sean ligeramente diferentes a los diagramas mostrados.

Advertencia:
Los cambios o modificaciones del aparato que no sean expresamente aprobados por la parte responsable de su cumplimiento, podrían anular el derecho del usuario a utilizar el aparato.
• Podría contener pequeñas piezas sueltas debido a daños o uso indebido de la unidad.
• No apto para menores de 3 años.

Elimine el envoltorio de manera correcta para no dañar el medio ambiente

Las pilas no se deben tirar en la basura doméstica, se deben depositar en los puntos de recogida de residuos especiales de su localidad.

No tire los aparatos eléctricos o electrónicos viejos o defectuosos en la basura doméstica; deposítelos en los puntos de recogida de residuos especiales de su localidad

Certificado de Conformidad UE

El fabricante certifica por la presente que este producto cumple con los requisitos básicos y normativas pertinentes establecidas en las directivas 88/378/EWG (Juguetes) y 2004/108/EG (EMC).

Descargo de Responsabilidad de Alteraciones y Errores

Este manual de instrucciones ha sido elaborado cuidadosamente y se ha revisado la exactitud de su contenido. En todo caso, si hubiera algún error, no se aceptará ninguna responsabilidad.

Está prohibido copiar este manual de instrucciones, ni siquiera partes del mismo, sin autorización escrita previa.

Copyright @ 2009, Millennium 2000 GmbH, Aschheim.

Importación y Distribución:

Millennium 2000 GmbH
Heisenbergbogen 1 (Dornach)
D-85609 Aschheim

Tel: 0049-89-290035-0
Fax: 0049-89-290035-20
E-Mail: support@computerchess.com

Visite nuestra página web:
www.millennium2000.de

300102370-00001-10